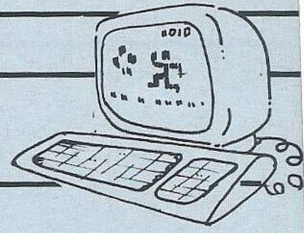


OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

Muitos leitores têm escrito e por isso estamos gratos, mas mesmo assim não estamos contentes e queremos que muitos mais nos contactem. Gostávamos que escrevessem para que fosse possível concretizar um «top» de 10 jogos.

Para isso basta elaborarem uma lista com os jogos favoritos, nós fazemos as médias e publicamos. Esta é mais uma iniciativa que com certeza muitos leitores irão apreciar.

Vamos passar de seguida ao espaço reservado ao leitor.

Como foi dito na semana passada, vamos publicar a solução de «Zorro», um jogo antigo que fez «partir muitas cabeças». Muitos poderão estranhar a lista de acções, mas é mesmo assim, buscar isto e aquilo, saltar para ali, abrir passagens secretas, etc...

Enfim, aqui vai a solução:

— Apanhar a garrafa e entregar ao «bêbado» (reconhecível pela barriga e pelos seus amigos do copo).

— Apanhar o lenço que a dama deixa cair (a do princípio do jogo).

— Recolher o ferro que tem a

forma de «Z» para marcarmos a vaca e apanhar a ferradura.

— Apanhar a corneta e ir até à catapulta.

— Tocar a corneta (esta operação fará com que Zorro seja projectado para o alto de um edifício).

— Apanhar a bota.

— Apanhar os dois sinos e colocá-los na igreja para abrir uma passagem (para as sepulturas).

— Ir ao segundo ecrã e fazer a pedra levantar o ferro para apanharmos o cálice (com a ajuda de uma planta que faz peso).

— Ir até ao «bêbado» e saltar em cima da sua barriga.

— Lutar com o guarda cujo corpo cairá em cima de um ferro, que levantará uma pedra, e aí abrir-se-á uma passagem secreta.

— Descer e apanhar o cálice (o segundo).

— Uma vez reunidos os três objectos fundamentais (bota, ferradura e cálice) vai-se até às sepulturas para se recolher os sacos de dinheiro.

— Subir e ir até à prisão para libertar os cativos. Eles formarão uma escada que permitirá a Zorro

ter acesso ao ecrã da dama.

— Ir ao encontro dela para dar-lhe o lenço.

— Voltar atrás para recolher uma rosa.

— Entregar a rosa.

FIM

O José Carlos enviou as seguintes «dicas»: «Wec le Mans», quando o carro atingir os 140 km/h metam a mudança e ultrapassarão os quatro primeiros carros.

«Last Ninja 2», no sexto nível atirem as velas contra o mágico e matem-no com «shurikens» (estrelas pontiagudas).

Ao que parece nem todos os nossos leitores se interessam somente por jogos, pois o Nuno Miguel enviou o seguinte programa:

```
5 REM ** LISTHEX **
10 REM ** NUNO REBELO **
15 PRINT AT 0,0 «Prima uma
tecla do computador e de seguida
do gravador para começar a carregar o bloco.»
20 PAUSE 0
```

25 CLS: PRINT «Carregando...»

30 LOAD "" CODE 27500

35 INPUT «Número de bytes»; J

40 LET J=J+27501

45 LET O=PI-PI: LET P=1: LET G=500

: LET T\$= «0123456789ABCDEF»

50 FOR N=27500 TO J STEP 5

55 FOR M=0 TO 4

60 LET Y=INT (PEEK (N+M)/16):

LET X=PEEK (N+M)-16 * INT (PEEK N+M)/16

65 PRINT TAB 6+M*5; T\$(Y+P); T\$(X+P);

70 NEXT M

75 NEXT N

Que serve para ver a listagem em hexadecimal de qualquer programa. Bem, parece que por hoje é tudo, agradecemos a solução de «Zorro» enviada pelo leitor aventureiro, Mário Lúcio, e não se esqueçam de enviar muitas e muitas cartas. **Escrevam para: «Correio da Manhã», «Os Jogos no Computador», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.**

SILKWORM

«Vivem-se tempos de terror, muito sangue inocente é derramado.

As igrejas foram destruídas e já não se pode sair à rua.

Nunca o país conheceu tal estado de calamidade...» Esta é a história de Silkworm antes dos jogadores mais experientes porem as mãos no teclado. Depois disso acontece o seguinte:

«Foram onze dias insuportáveis, muitas vidas se perderam, mas o povo com uma perspectiva de vida reconstrói as igrejas e casas. As crianças agora já podem brincar na rua, mas mesmo assim estes tempos difíceis ficarão na memória das pessoas durante muitos anos.»

Silkworm é mais um jogo de tiro

ao alvo mas tem duas características que o tornam interessante: a extrema facilidade e a possibilidade de ser jogado em simultâneo por duas pessoas.

Assim, cada jogador comanda o seu veículo havendo o helicóptero cuja vantagem é a fácil mobilidade, podendo deslocar-se por todo o espaço.

O outro veículo é o jipe que, apesar de poder mover-se somente na parte inferior do ecrã, tem como ajuda o canhão que é rotativo. Como não podia deixar de ser (pois já é uma tradição), o jogador tem ainda a chance de aumentar o seu poder de fogo quando recolhe um símbolo parecido com um escudo que tem inscrito 'Twin'.

Silkworm é composto por onze níveis ('waves') que são muito fáceis — se fosse adicionado ao jogo um pouco mais de dificuldade, tornar-se-ia ainda mais aliciante.

Graficamente é muito similar aos jogos espanhóis; algumas cores e gráficos pequenos, mas bem feitos.

O som está perfeitamente dentro da média pois para o Spectrum neste campo já nada nos pode espantar porque está completamente explorado.

O menu é jeitoso mas não traz qualquer inovação.

Tecnicamente já não temos mais nada a acrescentar, só nos resta indicar a tabela de valores.



Nome: **Silkworm**
 Género: **Ação**
 Gráficos: **68 %**
 Dificuldades: **40 %**
 Som: **60 %**
 Apreciação global: **a comprar**